JOYSTICK 140

Joystick

140

Aide de Jeu :
Warcraft III

En détresse

Jeux Crack

Warcraft III

. AIDE DE JEU .

Joystick · 140

SUPPLÉMENT GRATUIT À JOYSTICK No 140

NE PEUT ÊTRE VENDU SÉPARÉMENT

Joystick · 140

DITO

Casque Noir

Il y a bien longtemps qu'un jeu de la qualité de Warcraft III ne nous avait procuré d'aussi chouettes sensations. Équilibre remarquable, réalisation sans failles, le petit protégé de Blizzard s'avère être une excellente surprise et c'est tout naturellement que nous vous proposons une aide pour la campagne solo. Si les premiers niveaux ne semblent pas trop poser de problèmes, la dernière mission des Elfes de la nuit est un vrai cauchemar. Voici donc le début d'une aide de jeu que nous terminerons le mois prochain. En attendant, je vous dévoile la réponse de l'énigme du numéro précédent. Ce n'était pas simple mais d'un autre côté, vous avez eu pas mal de temps pour chercher. Le roi Pinguino est donc mort à 84 ans et son fils à 42 ans. La gagnante s'appelle Nicole Storder et elle recevra deux jeux pour le prix d'un. Normal, c'était un numéro double. À titre d'info, la réponse à la question subsidiaire était 141. Enfin, beaucoup m'ont envoyé la démonstration du problème. Pour ceux que ça intéresse, demandez-la moi à casque@joystick.fr en précisant : « Soluce 140 » dans le sujet de votre courrier. Le problème du mois est le suivant :

La RATP a l'intention d'optimiser la ligne de métro n°435 (oui, Paris s'est agrandie) reliant Chartres à Roissy, et vice versa. La ligne comporte 24 trains qui roulent à la même vitesse et se déplacent dans la même direction. Pour assurer le service, les responsables veulent diminuer de 20 % les intervalles entre deux rames. Combien doivent-ils rajouter de trains pour parvenir à leurs fins ?

Et voilà. Et n'oubliez pas, il faut manger des vaches.

JOYSTICK SOLUCES 140
est édité par la société HDP
au capital de 42 000 euros.
Locataire-gérant : RCS Nanterre B391341526
Siège social : 10, rue Thierry-Le Luron,
92592 Levallois-Perret, Cedex.
Téléphone : 01 41 34 87 75
Télécopie : 01 41 34 87 99

Rédaction : 124, rue Danton,
TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex
Président Directeur Général : Christine Lenoir
Directeur Délégué :
Pascal Traineau
Principal actionnaire :
Hachette Filipacchi Presse
Directrice de la publication :
Christine Lenoir
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps

Rédaction et Coordination :
Jérôme Darnaudet
Ont participé à ce numéro :
Gabriel Lopez, Pascal Hendrickx
Directeur artistique : Stéphane Noël
2e rédactrice Graphiste : Sonia Nini
Maquette : Sonia Nini, Suzie Gorini,
Catherine Branchut, Aline Saussier
Secrétariat de rédaction :
Sophie Prétot

Correction révision :
Anne Pavan
Correction photographique :
Stéphane Leclercq
Dessinateur :
Didier Couly
Photogravure : Hafiba
Imprimé par : La Galiote-Prenant
Ce supplément au numéro 140
de Joystick est une publication HDP

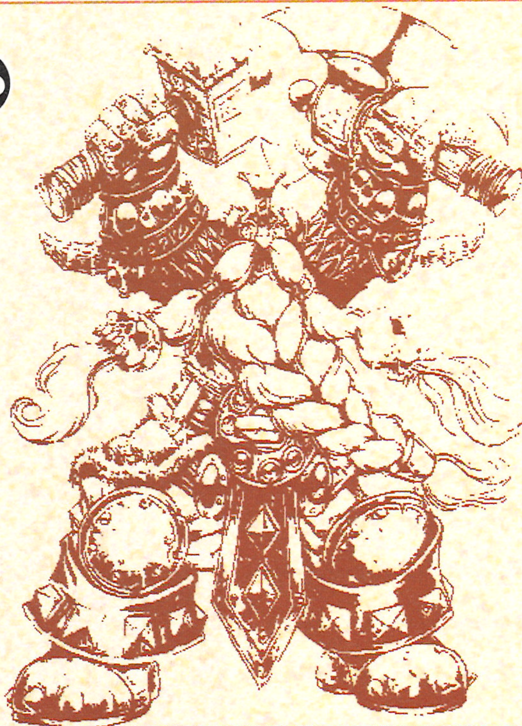
SOMMAIRE







Je vous rappelle les règles du concours non officiel : toute bonne réponse sera acceptée jusqu'au 10 du mois de septembre. N'oubliez pas la question subsidiaire : combien aurai-je de bonnes réponses à la date du 10 ? Le plus proche de ce chiffre sera le gagnant. Pour me répondre par mail, utilisez l'adresse : casque@joystick.fr. *et si possible, spécifiez le chiffre de la question subsidiaire dans l'objet du mail, cela me facilitera la vie pour trouver le gagnant.*



AIDE DE JEU

WARCRAFT III



Warcraft III est le jeu incontournable du moment et les amateurs du genre doivent s'en donner à cœur joie. J'ai bien essayé de l'esquiver, mais Casque ne m'a pas lâché la grappe alors j'ai dû m'y coller. Le truc qui me semble le plus intéressant est de voir les cartes avec tous les points de ressources et les endroits où vous pourrez gagner des points d'expérience. Voici donc une petite aide de jeu qui devrait vous faciliter un peu la vie.

La défense de Strahnbrad



Point 01 :
Vous commencerez cette première mission en haut à gauche de la carte (**Photo 01**).

Point 02 :
Prenez les quatre soldats qui entourent votre héros, puis descendez dans le village qui se trouve en bas pour récupérer deux hommes supplémentaires (**Photo 02**).

Point 03 :
Dirigez-vous ensuite vers la droite pour rencontrer une femme qui vous priera de récupérer Timmy (**Photo 03**).

Point 04 :
Sauvez Timmy pour récupérer une potion de soin et un anneau de protection que vous donnera la jeune femme (**Photo 04**).

Point 05 :
Lorsque vous arriverez au pont, vous devrez éliminer les bandits afin de récupérer le Tome et d'autres objets tels qu'un tome de force (**Photo 05**).

Point 06 :
Entrez dans le village pour combattre de nouveaux ennemis (**Photo 06**).

Point 07 :
Allez jusqu'à ce point pour rallier de nouveaux soldats (**Photo 07**).

Point 08 :
Rendez-vous jusqu'à ce point pour tuer le maître des esclaves et passez à la mission suivante (**Photo 08**).















Blackrock & Roll

06

05

04

02

01



















Point 01 :
Commencez par améliorer vos tours, puis construisez les bâtiments qui vous sont demandés, ainsi que six fantassins pour recevoir de nouvelles instructions (**Photo 09**).

Point 02 :
Allez voir ces nains pour récupérer des renforts et une nouvelle quête (**Photo 10**).

Point 03 :
Tuez le dragon Searinox et rapportez son cœur au chef des nains (**Photo 11**).

Point 04 :
Éliminez les Gnolls qui se trouvent dans cet endroit pour récupérer une potion de soin et des points d'expérience (**Photo 12**).

Point 05 :
Éliminez les trois Gnolls qui se cachent dans ce recoin.

Point 06 :
Faites un carnage pour récupérer des griffes d'attaque pour votre héros (**Photo 13**).

Point 07 :
Entrez dans ce village Blackrock et rasez-le entièrement (**Photo 14**).

Point 08 :
Allez maintenant jusqu'à ce point pour éliminer le maître Lame et passez à la mission suivante (**Photo 15**).




Les ravages du fléau
05
04
02
08
06
07









Point 01 :
Attendez que Jaina vous rejoigne pour explorer les environs, puis allez voir la femme qui se trouve juste à côté pour récupérer une nouvelle quête (**Photo 16**).

Point 02 :
Marchez jusqu'au pont cassé pour que les villageois vous indiquent un autre chemin (**Photo 17**).

Point 03 :
Allez prêter main-forte aux villageois afin qu'ils vous délivrent une information intéressante (**Photo 18**).

Point 04 :
Lorsque vous arriverez à ce point, vous affronterez une escouade de squelettes (**Photo 19**).

Point 05 :
Allez jusqu'à cette fontaine pour résoudre une des quêtes (**Photo 20**).

Point 06 :
Vous pourrez récupérer deux prêtres en passant dans ce village (**Photo 21**).

Point 07 :
Faites un petit détour par ce point pour récupérer un mortier (**Photo 22**).

Point 08 :
Affrontez les derniers ennemis qui sont dans ce recoin, puis détruisez la grange pour terminer la mission (**Photo 23**).



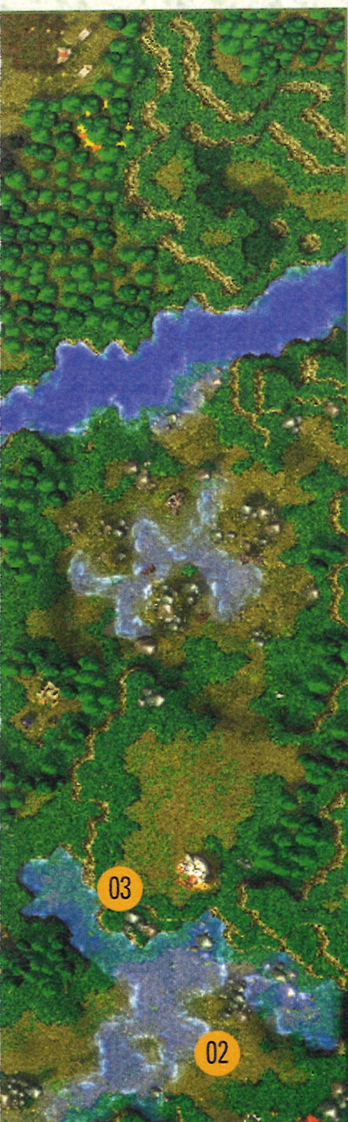







Le culte des damnés
06
05
04
01







Point 01 :
Rasez ce campement pour récupérer une fiole et des points d'expérience (**Photo 24**).

Point 02 :
Éliminez les ennemis qui sont installés dans ce campement et récupérez quelques items (**Photo 25**).

Point 03 :
Faites le nettoyage sur le chemin qui conduit à cette mine afin que vos ouvriers puissent l'utiliser (**Photo 26**).

Point 04 :
Attendez d'avoir suffisamment de troupes pour anéantir ce village, puis exploitez la mine (**Photo 27**).

Point 05 :
Cassez la cage qui se trouve sur la place du village et tuez Timmy pour récupérer un anneau de supériorité (**Photo 28**).

Point 06 :
Affrontez les démons et tuez Kelthuzad pour passer à la mission suivante (**Photo 29**).











La marche du fléau









Point 01 :
Lorsque vous prendrez possession de la ville, construisez un maximum de tours pour défendre les deux accès qui se trouvent à l'ouest afin de repousser les attaques ennemies sans trop de problèmes. Vous devez tenir une trentaine de minutes pour accomplir cette mission, alors ne lésinez pas sur les défenses (**Photo 30**).

Point 02 :
Dès que ce convoi apparaîtra sur la carte, essayez de l'intercepter rapidement en passant par le nord afin de remplir une quête secondaire (**Photo 31**).








Élimination
03
01
04













Point 01 :
Détruisez toutes les maisons contaminées et éliminez tous leurs occupants. Vous entamez une course contre la montre et vous devez empêcher que Mal'Ganis ne convertisse cent zombies. Cependant, ne laissez pas votre base sans défense. Vous pouvez produire plusieurs unités et les envoyer à divers endroits en même temps de manière à gagner du temps (**Photo 32**).

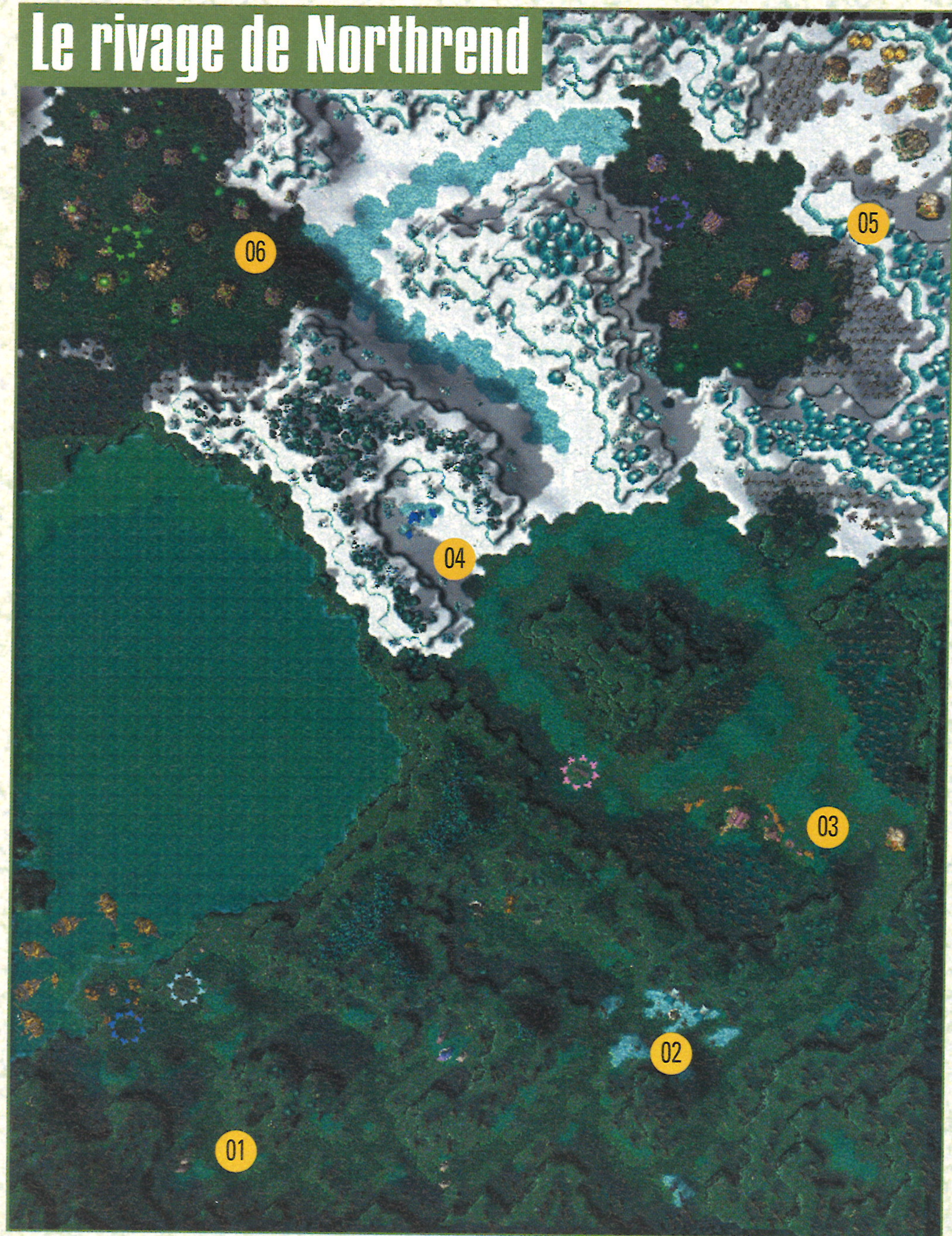
Point 02 :
Vous pouvez régénérer vos troupes sur cette fontaine, mais cela reste néanmoins une perte de temps (**Photo 33**).

Point 03 :
Si vous le souhaitez, vous pouvez acheter quelques babioles dans la boutique qui se trouve près du zoo (**Photo 34**).

Point 04 :
Ne vous attaquez pas à cette base car vous n'en avez pas le temps et, de plus, elle est trop bien défendue (**Photo 35**).



Le rivage de Northrend













Point 01 :
Éliminez rapidement les loups qui se trouvent dans le secteur en laissant vos ouvriers sur la rive (**Photo 36**).

Point 02 :
Éliminez les ennemis qui sont dans ce périmètre, puis récupérez quelques babioles (**Photo 37**).

Point 03 :
Lorsque vous arriverez dans le village, bâtissez rapidement des défenses car vous allez subir quelques attaques (**Photo 38**).

Point 04 :
En éliminant ces monstres, vous récupérerez un gantelet qui augmentera la force de votre héros (**Photo 39**).

Point 05 :
Investissez cette base pour recevoir de nouvelles unités (**Photo 40**).

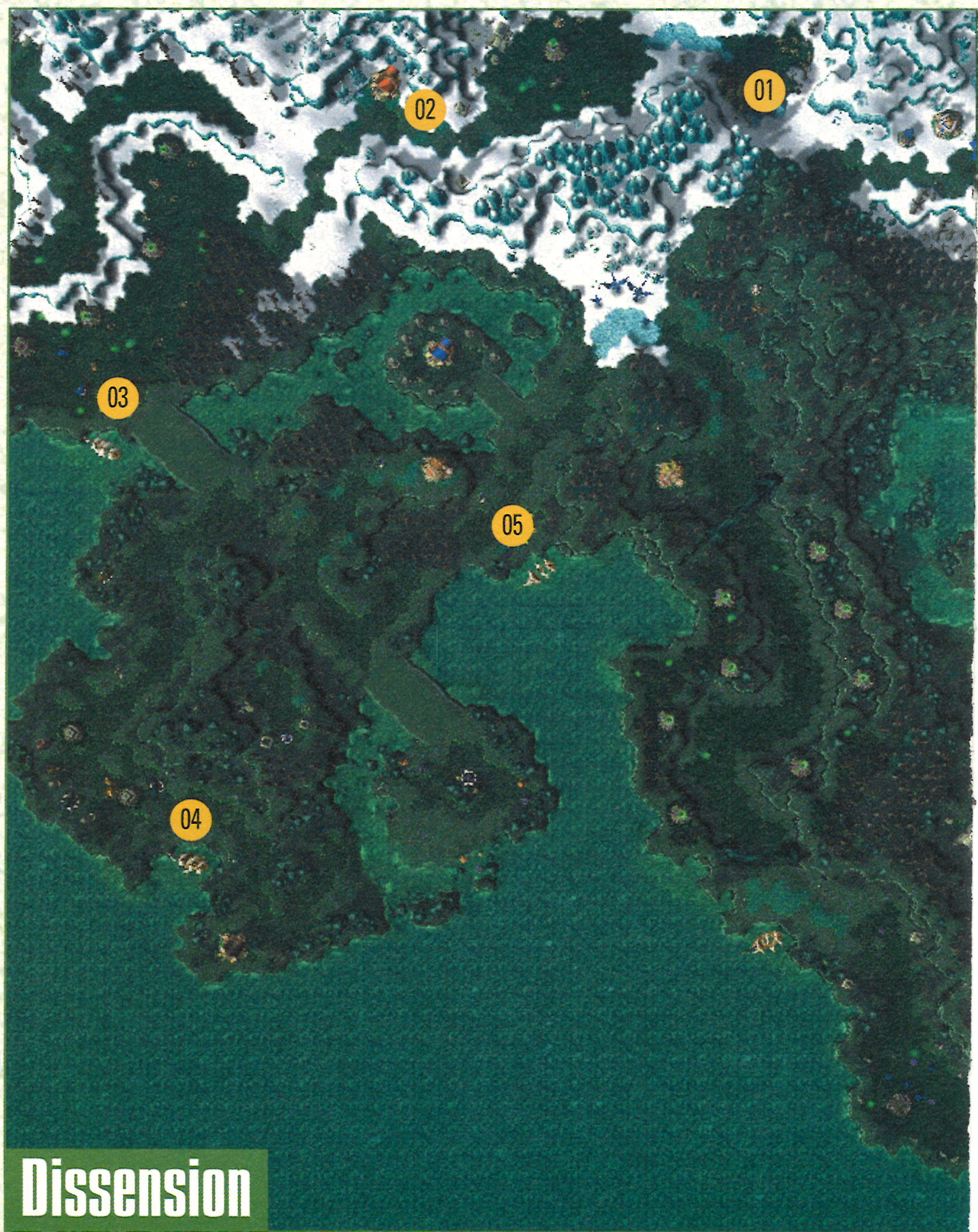
Point 06 :
Lorsque vous aurez upgradé vos fusiliers au maximum, investissez cette base pour la raser entièrement afin de terminer cette mission (**Photo 41**).










01
02
03
04
05
Dissension





Point 01 :
Lorsque vous arriverez dans ce campement, tuez le sorcier en premier et surveillez attentivement la santé de vos compagnons (Photo 42).

Point 02 :
Vous trouverez de nouvelles recrues dans ces camps de mercenaires, ce qui vous permettra de mieux combattre les ennemis qui vous attendent (Photo 43).

Point 03 :
Vous trouverez ici le premier navire que vous devrez couler. Ne vous attardez pas trop avec les ennemis car le temps vous est compté (Photo 44).

Point 04 :
Vous trouverez à cet endroit votre deuxième bateau et si vous éliminez les araignées, vous pourrez récupérer des griffes d'attaque (Photo 45).

Point 05 :
Pour détruire ce bateau, vous devrez utiliser des sapeurs gobelins pour arracher les arbres (Photo 46).

Point 06 :
Traversez ce village sans combattre afin de détruire rapidement le dernier navire (Photo 47).

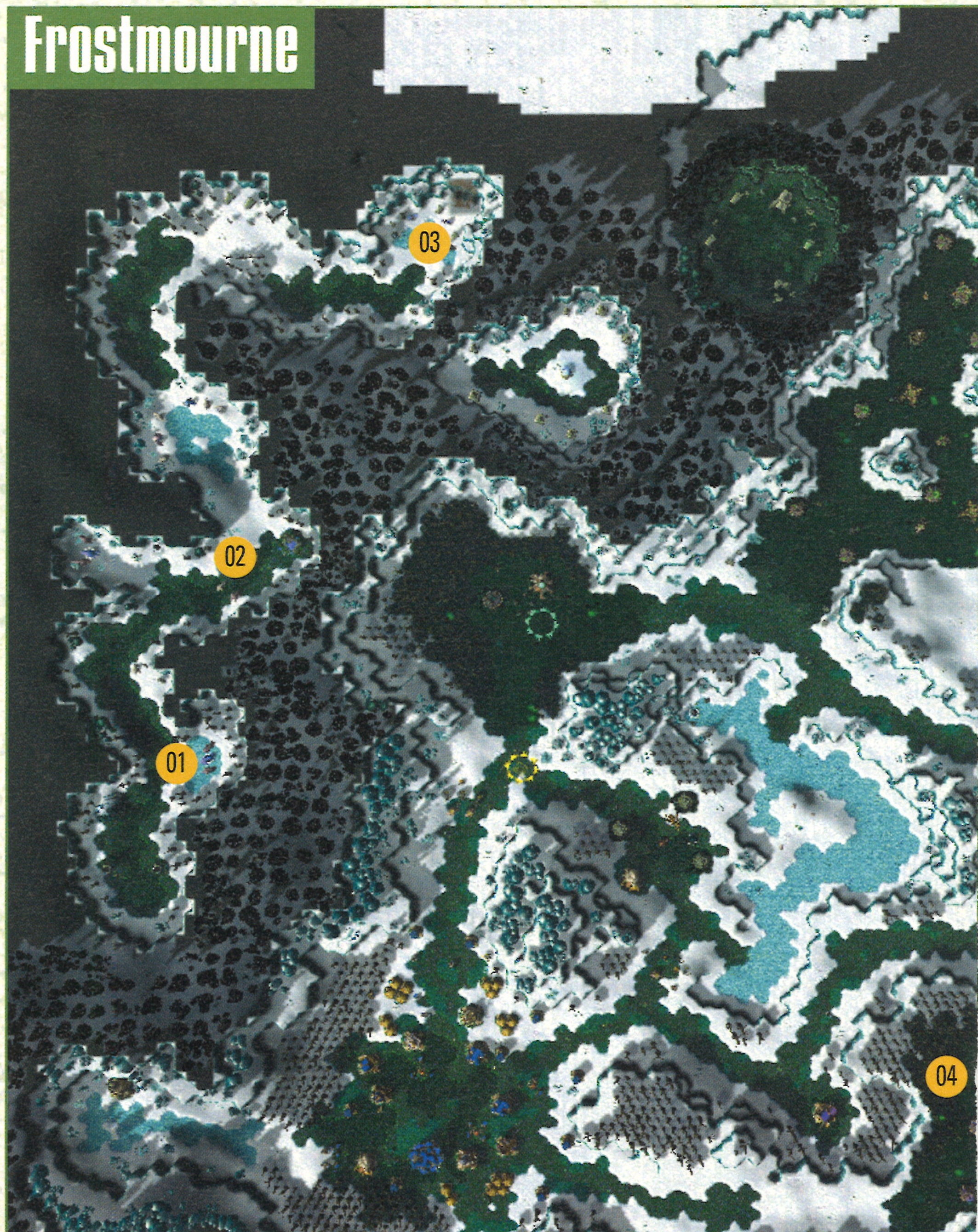











Frostmourne
03
02
01
04





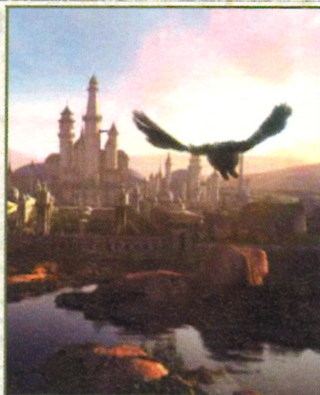
Point 04 :
Lorsque vous aurez des forces conséquentes, rasez cette base de manière à prendre le contrôle de la mine (**Photo 51**).

Point 05 :
Lorsque vous serez suffisamment fort, conduisez votre héros dans cette base, accompagné de fusiliers ainsi que de chevaliers pour raser tous les bâtiments. Vous aurez droit ensuite à une petite scène cinématique fort sympathique (**Photo 52**).











Point 01 :
Éliminez les loups pour récupérer un anneau de protection (**Photo 48**).

Point 02 :
Amenez vos héros à cette fontaine de Mana pour les régénérer (**Photo 49**).

Point 03 :
Allez voir les revenants et affrontez-les pour accéder à la fameuse épée (**Photo 50**).




De la cendre à la cendre
06
05
04
02
03
01



Campagne des morts-vivants

Point 01 :
Vous trouverez votre premier acolyte à cet endroit. Prenez soin de délivrer les autres sans que les paysans ne vous voient. Au besoin, éliminez-les (**Photo 53**).

Point 02 :
Délivrez cet acolyte pour obtenir une nouvelle quête et une information précieuse (**Photo 54**).

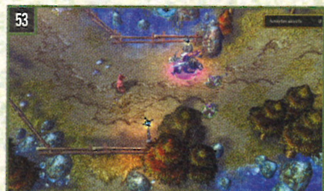
Point 03 :
Vous allez récupérer un nouveau compagnon à cet endroit, ce qui vous permettra de dévoiler la carte sans vous faire repérer (**Photo 55**).

Point 04 :
Entrez dans la ville en passant à travers les arbres afin d'éviter les gardes qui sont postés à l'entrée (**Photo 56**).

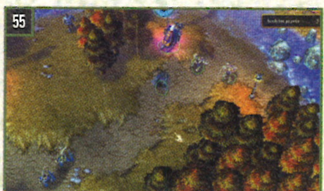
Point 05 :
Pénétrez dans ce cimetière pour récupérer des renforts (**Photo 57**).

Point 06 :
Allez dans ce campement pour délivrer un autre acolyte et récupérer des items en tuant les bandits (**Photo 58**).

Point 07 :
Vous trouverez quatre acolytes à cet endroit, mais prenez garde de ne pas vous faire terrasser (**Photo 59**).









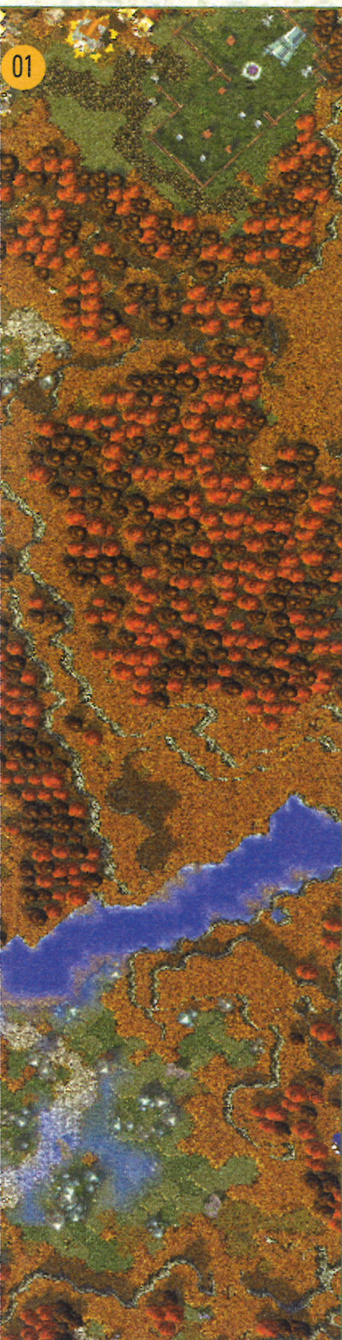









À la recherche des morts
03
04
02
05





Point 01 :
Vous allez rencontrer un adversaire de taille dans cette ville mais si vous soignez bien vos troupes, il ne devrait pas y avoir de problème. Entrez ensuite dans le cimetière pour récupérer les ossements (**Photo 60**).

Point 02 :
Bâtissez votre base à cet endroit et fabriquez des troupes car vous en aurez besoin pour la suite (**Photo 61**).

Point 03 :
Éliminez le premier paladin en lui envoyant une armée de goules, puis rasez le village (**Photo 62**).

Point 04 :
Procédez de la même manière que pour le premier paladin (**Photo 63**).

Point 05 :
Agissez de la même façon que pour les deux autres mais, cette fois-ci, munissez-vous de chariots à viande car ce dernier paladin est plus coriace (**Photo 64**).











En détresse

GABRIEL LOPEZ

Pas à dire... Les vacances dans le réel, ça a du bon. Un coup de plage, une louche de montagne, une pincée de discothèque, et voilà, c'est déjà la reprise, le grand retour, la rentrée quoi... Il est temps de replonger dans l'univers du jeu pixellisé, de rempiler dans une mission TroisDé ombrée par Mr Gouraud, sinon dans un monde d'aventures DeuxDé rempli de pièges et d'énigmes. Retour au teint blafard, seul adapté aux longues séances devant le moniteur cathodique. Mais, petits désagréments, exaspérations et blocages sont aussi revenus. Heureusement, après un stage forcé aux îles Fidji, En Détresse est à nouveau en mesure de vous dépanner. Envoyez vos questions et vos réponses jeux à : EN DÉTRESSE, 124 rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex ou par Internet : crack@joystick.fr

? Questions

FLASHPOINT : RESISTANCE

Bonjour amis résistants, les Russkofs ne passeront pas ! Ouais, pas si sûr... Je suis désespérément en manque d'idées pour passer la mission contre-attaque, dont l'objectif est de détruire un groupe de chars ennemis en leur tendant une embuscade. Le problème, c'est que dès le début, on perd du temps à repousser des fantassins et résultat, plus le temps de monter une embuscade correcte pour les chars. Si quelqu'un a passé cette mission, qu'il éclaire mes lanternes. Merci.

Réf. : N°14001, Super Résistant

GRAND THIEF AUTO 3

Bien le boujour ! J'ai une pitite question sur le génial GTA III. Je m'explique : j'ai effectué 100 courses de taxi sur Staunton Island, et le fameux taxi rouge n'est pas apparu près de la planque de Portland comme il était écrit sur l'aide du Joystick 139. Faut-il faire les courses sur Portland ? Faut-il utiliser le Cabbie ? (??!!). Ce serait sympa de me répondre ! Merci d'avance aux truands en herbe...

Réf. : N°14002, Sylvie

HOMEWORLD CATACLYSM

Ici Kunn-Laan. Nous sommes bloqués dans la mission 17. Nous avons réussi à détruire la lune artificielle, et avons reçu l'aide des Bentusi. Mais n'arrivons pas à détruire le Nagarok. Les renforts de la bête sont beaucoup trop nombreux et nos vaisseaux sont rapidement détruits. SVP, demandons de l'aide d'urgence. L'avenir de la galaxie et d'Hiigara est en jeu.

Réf. : N°14003, Nico

JEDI KNIGHT 2 : OUTCAST

• Malgré la solution de Jedi Knight 2 de Joy, j'ai un problème. Je me trouve à la fin du niveau ARTUS MINE (page 13). Après avoir fait sauter la défense antiaérienne, je reviens dans la salle et la porte du fond ne s'ouvre pas. J'ai cherché un levier dans tout le secteur, sans en trouver. Pouvez vous me donner une indication, je suis bloqué là depuis trois jours. Merci à vous.

• Ça y est ! Je suis arrivé à la confrontation finale avec Dessan, cet espèce de fils de Wookie dégénéré. Je suis donc dans le temple à ferrailler comme un diable avec lui, et je n'arrive pas à le battre. Malgré mes plus beaux efforts d'utilisation de la force (éclairs, lancements de sabre, pousser, supervitesse), il arrive à chaque fois à me couper en deux avec son canif lumineux, ou m'étrangler avec son pouvoir. Si vous avez quelques idées pour m'aider, merci d'avance. Allez, il faut que j'y retourne.

Réf. : N°14004, J.P.L., Jedi Amond

COMMANDOS 2

Voilà, ça a l'air tout bête, mais dans la mission quatre (Das Boot : Les tueurs silencieux), on me dit de neutraliser les mines sous-marines que l'on peut apercevoir dès le début de la mission. Je ne vois pas comment faire, j'ai essayé de les shooter au harpon mais ça n'a pas marché. Le comble, c'est que j'ai le booklet Joystick Soluces pour Commandos 2, mais il me dit juste de les virer avec mon nageur de combat et rien d'autre. Je remercie d'avance celui qui me répondra.

Réf. : N°14005, ChrisYoung

XWING ALLIANCE

Bonjour, je suis bloqué dans la mission où Aeron doit aller placer un micro sur un satellite en plein au milieu d'un champ de mines. Comment faire pour réussir la mission ? C'est franchement dur, limite très chiant ! Entre les chasseurs TIE, les transports, les space troopers et le reste, je ne sais plus où donner de la tête, et ça rate à chaque coup. Help !

Réf. : N°14006, Robie

ARCANUM

Salut à tous les fans de jeux de rôle. Dans l'excellent ARCANUM, j'aimerais finir la « Quête du supplice de l'aigle ». Il faut que je fasse partir l'équipe des topographes. Tout le problème, c'est qu'il ne doit pas y avoir d'effusions de sang et que c'est de vraies têtes de mule (ils refusent de m'écouter ou de me parler et encore plus de partir). Malgré beaucoup d'essais répétés, je n'arrive à rien. Comme la méthode forte est exclue, qu'est-ce que je dois faire ? À l'aide, plize.

Réf. : N°14007, Yves

! Réponses

IGI PROJECT

Réf. : N°12801, Pierre

Salut Pierre. Ayant moi aussi beaucoup joué à IGI Project, je n'ai pas trouvé trace de ces fameuses missions secrètes dont tu parles, et je doute qu'elles existent (en tout cas, si

elles existent, elles sont bien cachées). Pour les cheat codes, je crois que le jeu n'en comporte pas du tout, ce qui est mauvais signe de ce point de vue, désolé.

Jones

BALDUR'S GATE 2 : THRONE OF BHAAL

Réf. : N°13603, Benjamin

Pour répondre à ta question, à part le fun (sûrement le combat le plus dur de BG2 Throne of Bhaal) et 100 000 points d'expérience auxquels il faut ajouter les 20 000 pts d'xp d'Orden, rien de spécial une fois le prince des démons vaincu. Pour tuer Draconis, utilise le voleur pour poser le maximum de pièges autour du dragon. En dormant entre chaque pose, tu peux en poser beaucoup, et il y a peu de protections efficaces contre ça. Tu n'as plus qu'à provoquer la grosse bête. Bien sûr, ça ne t'empêche pas d'utiliser un sort de vision vraie (true sight) car le Dragon peut se rendre invisible à répétition, et d'employer le sort qui arrête le temps, pour lui supprimer ses protections magiques (par exemple avec le fouet de Khelben). Bien sûr, l'invocation des monstres puissants pour te seconder est indispensable (Planetar, Prince élémentaire par exemple), spécialement contre la forme humaine de Draconis. Le sort des épées de Mordenkain est aussi un excellent choix offensif. Bon courage, et amuse-toi bien.

Valygar

DIABLO 2

Réf. : N°13704, SK-Venin

Il y a deux façons de jouer en multi. La première, c'est un réseau local, donc chez toi avec des amis. Là, pas de problèmes, les personnages du jeu solo sont utilisables sans aucune manip : ils apparaissent dans la liste de choix. Par contre, si tu veux jouer sur Internet sur des serveurs sécurisés (BattleNet), il faut recommencer un personnage à partir de zéro, car les informations sur ton perso sont stockées sur le serveur pour empêcher que des tricheurs les modifient. Mais ne t'en fais pas : recommence un perso sur Internet, et joins-toi à un groupe bien balèze et tu restes au milieu, car ça te fera des Xp. En plus, ils te fileront des objets balèzes pour toi, mais qui ne les intéressent pas eux. Tu monteras les 50 premiers niveaux sans souci comme ça.

Bison Farceur

HITMAN : TUEUR À GAGES

Réf. : N°13804, Le fragger fou

Cher fragger fou, tu as raison de t'énerver contre ce trafiquant de drogue à gros cigare, il est particulièrement « difficile » de le tuer. Il existe en fait deux façons différentes d'en venir à bout : celle du Warrior qui consiste à le canarder pendant des heures avec l'arme la plus destructrice en ta possession (Je suppose que dans la forêt, à l'opposé du camp, tu as trouvé la mitrailleuse avec le gilet), car il faut une dizaine de chargeurs pour en venir à bout ; ou celle du fainéant, ma préférée, qui consiste simplement à le « snipper » de l'extérieur. En effet, il est possible de voir le trafiquant depuis la forêt en train de vaquer à ses occupations dans son bureau. Il suffit de faire le tour de la maison déguisé en garde, puis de trouver un mirador qui donne directement sur la chambre où il se trouve. Tu sors ton fusil de snipe et attends qu'il passe bien gentiment dans ton viseur. À ce moment-là, une seule petite balle bien placée suffira à lui exploser la gueule. Pardon, à le faire trépasser.

• Autre méthode : tout d'abord, nettoyage de la baraque sans ouvrir la porte du bureau, puis tu ramasses toutes les AK-103 que tu trouves, et tu fais un petit tas à côté de la porte. Après tu l'ouvres, tu te planques derrière le mur en te penchant (comme ça, tu es partiellement protégé), et tu uses le petit tas d'armes sur « l'homme au cœur de cocaïne ».

Deadelus, Pierre Gourvès, Radio_P9T, Jésus l'alcolo

JEDI KNIGHT 2 : OUTCAST

Réf. : N°13808, Jedi Kiri

Encore beaucoup, apprendre tu dois, jeune Padawan. Dans ce niveau, quand dans la benne à ordures, sauté tu auras, le niveau presque terminé sera. Plusieurs sémaphores tu croiseras et la Force contre eux pousseras ou tireras pour qu'en bleu ils s'illuminent, ainsi, à nouveau dégagée la voie apparaîtra. Arrivé en fin de parcours, juste avant que le wagonnet ne passe à travers le champ de force bleuté, sauter au dehors tu devras. Sur un tapis roulant, tu tomberas. Avant de te faire aplatir par le broyeur, la grille rouillée tu détruiras, et de l'autre côté sur la terre ferme tu sauteras. Libre de continuer ta quête alors tu seras. Que la force soit avec toi, jeune Kiri... toujours. Pour retourner méditer, te laisser à présent je dois.

L'Habitant de l'Abri, Guiness man, Dia

STARCRAFT

Réf. : N°13901, Nico

Y a des minerais juste au-dessus de là où tu commences. Une fois que la base est bien établie, et que t'as fait un peu d'unités (que des hydras, c'est très bien), tu t'empares de la base juste à gauche de toi, qui est pleine de thunes. Tu te développes bien, tu fais plein d'hydras upgradés à fond, et ça passe sans prob !

RIGO.LE.BOUCHER

SOLDIER OF FORTUNE 2

Ref. : N°13904, Fragman

Salut Fragman, pour passer ce satané hélico, tu dois lui tirer dessus, mais je crois que ça, tu as déjà compris... Commence par éliminer les méchants terroristes dans les pièces derrière le château d'eau et derrière l'héliport. De cette dernière pièce, tirer sur les réservoirs en face. En explosant, ils détruisent le grillage et permettent le passage. De l'autre côté, récupérer une M60 et des munitions et retourner à l'abri. Il suffit ensuite d'abîmer les deux bras qui soutiennent les rotors de l'hélico. Avec les jumelles, tu vois une plaque entourée de jaune, vise-la et tire (après un coup dans chaque moteur, tu remarques que les voyants sur les côtés de l'engin clignotent en rouge, dégomme ces loupiotes). Quand le premier moteur lâchera, fais gaffe car le pilote devient plus nerveux sur la gâchette et plus précis. Occupe-toi de la deuxième plaque et attends... Ton hélico ira se crasher au pied de l'hôpital. C'est beau... Adieu Taylor. Petite précision : fais gaffe juste après, car tu auras une déferlante de commandos ennemis d'après mes souvenirs. Amitiés viriles. Stop. Bonnes vacances à la neige. Stop.

Manu, KRS, M@lbac

THE LONGUEST JOURNEY

Réf. : N°13905, Wilbur

J'ignore dans quelle soluce tu as regardé, mais pour ma part, dans l'Etajv, c'est bien expliqué, mais bon. Pour trouver ton carton, il se trouve dans le « hall d'entrée », si on peut l'appeler comme ça. C'est l'endroit où tu peux prendre la navette et acheter de nouveaux vêtements (à faire si tu ne l'as pas fait). Le carton, lui, se trouve dans une poubelle au premier plan légèrement à droite de l'écran (pas loin de la machine à café qui est en panne). Promène ta souris sur l'écran, tu devrais le trouver là. Allez, encore un ou deux niveaux, et tu auras fini. Courage.

Karibou, Nico

GRIM FANDAGO

Réf. : N°13907, Nils

J'avoue que là, Nils, tu m'as posé une colle. Bien que je n'avais pas joué à Grim depuis longtemps, je ne me souvenais pas d'une éventuelle « crypte », et c'est avec plaisir que j'ai rejoué à ce jeu pour trouver ta « crypte ». Je pense que tu es dans la pièce où a été enfermé Meche par Domino vers la troisième année dans le lieu « Le bord du monde ». Pour sortir, il faut abîmer les tuyaux qui se trouvent en haut de la pièce avec la faux, ensuite utilise le robinet et regarde où l'eau s'écoule, puis ferme le robinet. Ensuite prends la hache près de l'armure et amène-la vers l'endroit où l'eau s'est écoulée, puis lâche la hache dessus, et tu pourras t'enfuir par le trou obtenu dans la pièce dessous. Si c'est pas ça, dis où tu es (ex : El à le moelles, etc.) et quand (ex : première, deuxième année) et précise plus ton problème. Si tu aimes Grim, je te conseille aussi Monkey Island 4 (dispo pour 15 euros) et toute la série des mondes. Bonne chance, et parviens jusqu'au neuvième monde.

Nico, Calavera, YaBoo

Jeux Crack

Attention ! Rubrique dangereuse ! L'abus de cheat codes, patches, d'injections d'astuces peuvent vous mener loin... De mouton bêlant, soumis aux règles du jeu et aux exigences absurdes des concepteurs, au statut de déité invincible. Fendre les cieux comme un météore, traverser les murs, flanquer des roustes monumentales aux méchants, c'est enfantin... Mais n'allez pas descendre en vol plané chercher le lait à l'épicerie ; ne cherchez pas à traverser le mur vers la chambre de la voisine du quatrième. Et puis, l'usage de marteau magique sur profs, chefs de service ou contractuelles est strictement prohibé. Nous déclinons toute responsabilité, car nos astuces sont vérifiées et pures à 99 %. Pour toute suggestion, écrivez à : JUNKY CRACK, JOYSTICK 124 rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois Perret Cedex, ou à : crack@joystick.fr

DUKE NUKEM : MANHATTAN PROJECT

• Quand les cochons flics déboulent, que les plus belles filles du pays sont kidnappées, que les aliens gélatineux veulent conquérir la terre... Qui appelle-t-on à la rescousse ? Oui, qui hein ? Le king himself bien sûr : Duke Nuk'em. Ce jeu d'action renoue avec les origines du Duke avec bonheur. Cheats codes pour jeu en v.f. clavier Qwerty. Let's Rock!

• Chargez une partie ou créez-en une nouvelle, puis pour activer les codes de triche, allez dans la console de jeu en appuyant sur la touche [petit 2] (au-dessus de [Tabulation]) et tapez la ligne : exec cheats.cfg suivie par un appui sur la touche [Return] (le point s'obtient par la touche [:/]). Vous devez voir apparaître la liste des codes à présent disponibles dans la console. Réappuyez sur [petit 2] pour rejoindre le jeu. Utilisez les touches suivantes :

TOUCHE EFFET

G : Toutes les armes et matériel, sauf le jetpack et le champ de force.
H : Toutes les munitions au maximum.
J : Donne le jetpack.
F : Donne le champ de force.
L : Vie supplémentaire.
K : Suicide.
I : Invincibilité activée/désactivée.
P : Pause développeur (utilisez la souris pour admirer la vue sur 360°).
? : Affiche le nom et référence du niveau en cours. act./désact.
) : Affichage du HUD (munitions, vie...) en mode réduit.
= : Retour au HUD normal.
F4 : Mode Debug. Affiche trajectoires et boîtes. act./désact.
F7 : Mode Caméra volante (utilisez la souris et les flèches du pavé pour Zoomer/dézoomer).
F8 : Retour à la vue de jeu normale.

ENREGISTRER ET VISUALISER UNE DÉMO :

Pour enregistrer une séquence de jeu, allez simplement dans la console, et tapez : record « nomdedémo » (ou nomdedémo est un nom au choix). Sortez de la console et jouez. Pour terminer l'enregistrement, mettez le jeu en pause (« Echap ») ou tuez le personnage. Pour visualiser l'enregistrement, allez dans la console ([petit 2]) et tapez : play « nomdedémo ».

• En finissant le jeu en mode Difficile, avec toutes les bombes nucléaires (Nukes), vous serez récompensé par un pistolet à éclairs X-3000 tout neuf.

WARCRAFT 3

Que votre cœur balance pour les orcs rudes et bourrus, les elfes de la nuit, l'alliance humaine ou le fléau des morts-vivants, mener au bout du chemin l'un de ces peuples sera difficile dans le dernier jeu de stratégie de Blizzard. Heureusement, cette fois encore, une bonne flopée de codes spéciaux vous seconderont dans les combats à venir. À utiliser avec la campagne solo pour un Warcraft 3 installé en v. f. et clavier Azerty.

• Chargez ou commencez une partie. Une fois en jeu, appuyez simplement sur [Entrée] pour faire apparaître la boîte de dialogue, puis tapez-y l'un des codes de la liste suivante, et validez-le par un appui sur la touche [Entrée]. La saisie correcte du code doit se traduire par l'apparition d'un petit message « cheat activé! » dans le coin gauche de l'écran.

CODE EFFET

whosyourdaddy : Mode invincible pour vos héros.
Thereisnospoon : Mana à volonté.
greedisgood XXXX : Ajoute la quantité XXXX en Or et en Bois.
keysersoze XXXX : Ajoute la quantité XXXX en Or (par exemple 10 000 pour XXXX).
leafittome XXXX : Ajoute la quantité XXXX en Bois.
Warpten : Accélère la construction des bâtiments et unités.
Iseedeadpeople : Retire le brouillard de guerre de la carte. Retapez le code pour remettre en place le brouillard.
Pointbreak : Enlève la limite de nourriture (plus d'obligation de construire des fermes pour nourrir votre armée).
motherland (race) (niveau) : Charge le niveau de jeu correspondant. Remplacez (race) par le nom de peuple désiré parmi orc, human, undead, nightelf. Remplacez (niveau) par le numéro de niveau désiré (1, 2, 3...). Ne pas mettre les parenthèses.
Strengthandhonor : Pas de défaite.
Somebodysetupusthebomb : Défaite immédiate.
Allyourbasearebelongtous : Victoire immédiate.
Synergy : Désactive l'obligation de suivre l'arbre des technologies.
Whoisjohngalt : Active la recherche.
Sharpandshiny : Donne immédiatement la recherche en cours.
daylightsavings (heure) : Si le paramètre (heure) est remplacé par une heure précise (24 pour minuit par exemple), l'horloge du jeu est calée sur cette heure. Si par contre il n'y a aucun paramètre d'heure, l'horloge du jeu est simplement arrêtée (retapez le code sans paramètre pour relancer l'écoulement du temps).
Riseandshine : L'aube arrive. Horloge du jeu calée en conséquence.
Lightsout : Le crépuscule est là. Horloge du jeu calée en conséquence.
Iocainepowder : Les cadavres disparaissent plus vite.

GORE

Dans le style action frénétique, avec un gros bazooka à la première personne, en solo comme en multi, voici un nouveau venu plutôt sympa à ajouter à la liste déjà fournie en Quakes, Serious Sam et autres Unreal. Déverminer Gore, le simulateur de combat le plus avancé du XXIe siècle, voilà une tâche pour le soldat ultime. Le nettoyage sera long, et les quelques codes de triche suivants devraient tomber à point. Codes pour la version 1.45 install. anglaise, clavier Azerty et mode solo.

1) À partir du menu principal, commencez par aller dans « SYSTEM OPTIONS », puis cliquez sur le choix « CONSOLE ». Une fois en mode Console, tapez « bind tab:[console] » (sans les guillemets bien sûr). Cette commande a pour effet d'attribuer l'ouverture de la console à la touche [Tabulation] car [petit 2] n'appelle pas correctement la console dans le jeu, d'où le choix de [TAB] qui affiche en plus la liste d'une partie des commandes disponibles.

2) Chargez ou lancez une nouvelle partie. Dans le jeu, appuyez sur [Tab] pour passer en console, et tapez « remoteadmin 1 » suivi par [Entrée]. À présent pour valider les cheat codes, tapez « login developer » (le passe « developer » est saisi en mode Occulté par des dièses). Vous devez obtenir un message « developer access granted ». Sortez de la console par la touche [Tab] ou [Echap].

3) Dans le jeu, appuyez sur [Tab], tapez l'un des codes de la liste qui suit et retournez au jeu par [Tab].

CODE FONCTION

FLY X : Mode Vol si X=1. Mode normal si X=0 (souris + flèches curseur).
GOD X : Mode invincible. Retour au Mode mortel si X=0.
GIVE_ALL : Donne toutes les armes du jeu (souligné entre GIVE et ALL).
NOCLIP X : Mode passe murailles si X=1. Mode normal si X=0.
UAMMO X : Munitions illimitées avec X=1. Mode normal si X=0.
EXIT : Retour direct sous Windows.
QUIT : Idem
FOV XX : Modifie votre angle de vue (par défaut 90). Champ de vision plus large avec 120 par exemple. Inutilisable au dessus de XX=160.
ENABLE COUNTER : Affiche le nombre d'images/seconde.
DISABLE COUNTER : Cache le nombre d'images/seconde.
ENABLE CROSSHAIR : Fait apparaître le réticule de visée.
DISABLE CROSSHAIR : Plus aucun réticule de visée.
ROTATE CROSSHAIR : Pour choisir un réticule de visée personnalisé, retapez le code autant de fois que nécessaire.

NOTES : Les cheats sont à taper en minuscules, mais le jeu n'affiche pas de « vraies » minuscules, mais des majuscules de plus petite taille à la place.

SOLDIER OF FORTUNE 2

Spécialiste de la guerre sale, John Mullins se retrouve aux prises avec une organisation terroriste qui menace de lâcher un virus mortel si ses exigences ne sont pas satisfaites. En ces temps de terrorisme ambiant à tout crin, voici une ration de survie enrichie en codes. À mastiquer, sur l'install en v. f. Azerty 1.0 de SOF2, mais uniquement en mission solo.

• La première chose à faire est d'activer le mode Triche du jeu. Pour se faire, commencez ou chargez une partie et, dans le jeu, appuyez sur les touches [MAJ gauche] et [petit 2] pour ouvrir la console. Tapez la ligne suivante (notez le souligné après sv) : hash sv_cheats 1 suivi d'un appui sur [Entrée]. Pour sortir de la console retapez [MAJ] et [petit 2]. Pour utiliser un des codes suivants, retournez dans la console, saisissez le code suivi par [Entrée] et retournez au jeu.

Jeux Crack

CODE FONCTION

god : Mode Invincible. Activé/désactivé.
Noclip : Mode passe murailles/Fantôme (traverser les murs)/Vol.
Retapez le code pour le désactiver.
superfly X : À utiliser en mode « noclip » pour accélérer la vitesse de déplacement. Remplacez X par 2 pour vous déplacer deux fois plus vite, par 4, pour aller quatre fois plus vite, etc.
give all : Donne toutes les armes et objets.
Notarget : Débranche l'I.A. des ennemis qui ne vous voient plus. Retapez pour désactiver.
timescale X : Vitesse de déroulement du jeu. X à remplacer par un nombre entre 0.1 et 5 ou 6 (des valeurs supérieures sont possibles mais inutilisables). Par défaut la vitesse est à 1. En dessous le jeu ralentit, au-dessus, il accélère.
map XXXX : Charge le niveau dont le nom remplace XXXX. Avec au choix, l'un des noms suivants :
PRA2, PRA3, PRA4, PRA5, PRA6, SHOP1, SHOP2, COL1, COL2, COL3, COL4, COL6, COL7, COL8, COL9, COL10, FINCA1, FINCA2, FINCA3, FINCA4, LINER1, LINER2, LINER3, ARM1, HK1, HK2, HK3, HK4, HK5, HK6, HK7, ARM2, HOS1, HOS2, HOS3, HOS4, SHOP4, KAM1, KAM2, KAM3, KAM4, KAM5, KAM6, KAM7, KAM8, KAM9, KAM10 KAM11, KAM12, AIR1, AIR2, AIR3, AIR4, SHOP5, SHOP6, SHOP7, SHOP8, CEM1
spawn XXXX : Fait apparaître devant vous le personnage ou l'objet dont vous aurez mis le nom au lieu de XXXX. Avec au choix, l'un des noms de la liste partielle suivante (attention, respectez les minuscules/majuscules et soulignés) :

NPC_Aaron_Wilson
NPC_Aaron_Wilson_vial
NPC_Alexi_Nachrade
NPC_Alexi_Nachrade_Noweapon
NPC_Alexi_Nachrade_RMG
NPC_Base_Female
NPC_Base_Human
NPC_Butch
NPC_Butch_col1
NPC_ChemSuit1
NPC_ChemSuit2
NPC_ChemSuit_Mullins
NPC_ChemSuit_Russian
NPC_Civilian
NPC_Civilian_Clipboard
NPC_Civilian_NoItems
NPC_Civilian_Raincoat
NPC_Colombian_EmplacedGunner
NPC_Colombian_M60Rebel
NPC_Colombian_Rebel
NPC_Colombian_Rocketman
NPC_Colombian_Sniper
NPC_Czech_Commando
NPC_Czech_Lookout
NPC_Czech_M60Soldier_PRA5
NPC_Czech_Rain_Commando
NPC_Czech_Rain_Soldier_Grenades
NPC_Czech_Sergeant
NPC_Czech_Soldier
NPC_Czech_Soldier_Demolitionist
NPC_Czech_Soldier_Elite
NPC_Czech_Soldier_PRA5
NPC_Czech_Thug
NPC_Deviant1
NPC_Deviant1_RMG
NPC_Director_Michaels
NPC_Dmitri_Sestrogor
NPC_Doctor
NPC_Doctor2
NPC_Dog
NPC_Dog_Uber_Finca
NPC_Domingo_Sanchez
NPC_Domovni_Nemec
NPC_Domovni_Nemec_Pen
NPC_Domovni_Nemec_no_apron
NPC_Fake_Ivanovich
NPC_Female_Civilian
NPC_Female_Civilian_Pants
NPC_Finca_Assassin
NPC_Finca_Commando
NPC_Finca_Demolitionist
NPC_Finca_Demolitionist2
NPC_Finca_Elite_Guard
NPC_Finca_EmplacedGunner
NPC_Finca_Sniper
NPC_Finca_Soldier
NPC_Fireman
NPC_HongKong_Assassin_NoGrenades
NPC_HongKong_Civilian
NPC_HongKong_Civilian_Noitems
NPC_HongKong_Female_Civilian
NPC_HongKong_Thug_Female
NPC_HongKong_Thug_Leader
NPC_HongKong_Thug_Leader_RMG_Team2
NPC_HongKong_ToughGuy_RMG
NPC_Honor_Guard
NPC_Honor_Guard_Comm
NPC_Hospital_Guard
NPC_Huang_Zhenmeng
NPC_Interrogator
NPC_Jack_Anderson
NPC_Junk_Captain
NPC_Manuel_Vergara
NPC_Manuel_Vergara_Armed
NPC_Manuel_Vergara_RMG
NPC_Marine1_col1
NPC_Marine2_col1
NPC_Marine3_col1
NPC_Marine_Civilian
NPC_Marine_Pilot
NPC_Marine_Soldier
NPC_Marine_Soldier_Blakely
NPC_Marine_Soldier_Elite
NPC_Men_in_Black1
NPC_Men_in_Black2
NPC_Mullins_Jungle
NPC_Mullins_Non_Combat
NPC_Mullins_Snow
NPC_Mullins_Snow_Noweapon
NPC_Mullins_Snow_Paratrooper
NPC_Mullins_Suit
NPC_Mullins_Urban
NPC_Mullins_Urban_FINCA4

NPC_Mullins_Urban_SOCOM
NPC_Mullins_Young
NPC_Mullins_Young_Briefcase
NPC_Mullins_Young_M1911
NPC_Nurse
NPC_Order_Soldier
NPC_Osprey
NPC_PFC_David_Williams
NPC_POW1
NPC_POW_Civilian
NPC_Paramedic
NPC_Patient
NPC_Piotr_Ivanovich
NPC_Piotr_Ivanovich_PRA6
NPC_Priest
NPC_Pro_In_Snow_Soldier
NPC_Prometheus_Demolitionist
NPC_Prometheus_DogHandler
NPC_Prometheus_EmplacedGunner
NPC_Prometheus_Heavy_Weapons
NPC_Prometheus_Osprey
NPC_Prometheus_Sailor
NPC_Prometheus_Sailor_Thug
NPC_Prometheus_Scout
NPC_Prometheus_Sergeant
NPC_Prometheus_Sergeant_RMG_Team2
NPC_Prometheus_Shielded
NPC_Prometheus_Sniper
NPC_Prometheus_Snow_Heavy_Weapons
NPC_Prometheus_Snow_M60Soldier
NPC_Prometheus_Snow_Soldier
NPC_Prometheus_Snow_Soldier_NG
NPC_Prometheus_Soldier
NPC_Prometheus_Soldier_Commando
NPC_Prometheus_Soldier_Elite
NPC_Prometheus_Soldier_Female
NPC_Prometheus_Soldier_Female2
NPC_Prometheus_Tech
NPC_Prometheus_Thug
NPC_RMG_Snow_Marine
NPC_Sam
NPC_Sam_Injured
NPC_Sam_Patient
NPC_Sam_Suit
NPC_Scientist
NPC_Scientist_bar_stool
NPC_Sebastian_Jenzer
NPC_Shop_Contact
NPC_Shop_Contact_NoBottle
NPC_Shop_Guards
NPC_Shop_Guards_CEM1
NPC_Shop_Guards_Noweapon
NPC_Stefan_Fritsch
NPC_Swiss_Police
NPC_TORTURE_VICTIM1
NPC_TORTURE_VICTIM2
NPC_Taxi_Driver
NPC_Taylor_Chem
NPC_Taylor_Lab
NPC_Taylor_Urban
NPC_Test
NPC_Test_CSM
NPC_Train_Worker
NPC_Virus_Male
NPC_Virus_Villager_Female

FREEDOM FORCE

Un jeu d'action avec plein de super héros décalés qui ne se prennent pas au sérieux, oui ça existe. Dans Freedom Force, votre super équipe va devoir botter les fesses de super vilains pittoresques certes, mais parfois difficiles à vaincre. Les codes de triche suivants devraient vous permettre d'éviter la destruction de notre bonne vieille Terre. Codes pour la version 1 en install. française et clavier Azerty.

• Pour commencer, il faut autoriser l'usage de la console dans le jeu. Pour ce faire, allez dans le répertoire du jeu et entrez dans le sous-répertoire « System ». Vous y trouverez un fichier nommé « INIT.PY ». Mettez une copie de sécurité de ce fichier en lieu sûr, puis chargez l'original dans un éditeur de textes (Presse-papier, etc.). Placez-vous sous la ligne « ff.language="french" », et tapez une ligne supplémentaire de type « ff.CON_ENABLE=1 » (sans guillemets). Sauvez l'« INIT.PY » modifié, sortez de l'éditeur et lancez le jeu.

• Chargez une partie et appuyez sur la touche [Petit 2] pour afficher la console et saisir le code désiré. NOTES : la console peut être aussi invoquée des écrans de la base. Respectez les majuscules, minuscules, parenthèses et soulignés. La console a la fâcheuse habitude de rajouter un espace inutile dès son ouverture qu'il faut donc d'abord supprimer (backspace) avant de saisir le code désiré.

CODES FONCTION

DEBUG_ALLPOWERS=1 : Vos héros ont tous les pouvoirs.
god() : Tous les super héros de l'équipe sont invincibles.
mortal() : Tous les super héros de l'équipe sont mortels.
peace() : C'est la paix, les ennemis n'attaquent plus.
war() : La guerre est déclarée. Les ennemis sont agressifs.
Mission_Win() : Vous finissez la mission, mais sans points d'XP.
Campaign_AddPrestige(XXXX) : Donne XXXX points de prestige à l'équipe.
Campaign_Recruit('nomduhéros') : L'équipe recrute le héros dont le nom remplace « nomduhéros » pour la mission suivante. Le format du « nomduhéros » est particulier : il doit être entièrement en minuscules, et les espaces, si le nom en comporte, doivent être convertis en caractères soulignés. Exemples : mentor, el_diablo, alchemiss, bullet, eve, liberty_lad, man_bot. Apostrophes dans le code indispensables.




NOUVEAU